MICRO FLUTE



EDICIEL

Sommaire

Note aux parents

A qui s'adresse Microflûte ?

Microflûte est une activité musicale sur micro-ordinateur qui s'adresse aux enfants à partir de 7 ans ou à toute personne qui désire apprendre à jouer de la flûte. Microflûte ne nécessite aucune connaissance du solfège bien que celle-ci soit évidemment bienvenue !

Conditions d'utilisation

Ce logiciel s'emploie en classe comme à la maison, en solitaire ou en groupe. Les utilisateurs de Microflûte écouteront des airs connus joués par l'ordinateur, en chanteront les paroles et les joueront à la flûte. Une orchestration enregistrée sur cassette leur permettra d'obtenir un effet d'ensemble encore meilleur. Ils pourront également recopier ou composer des partitions, les écouter et bien sûr, les jouer à la flûte.

Objectifs et méthode

Avec Microflûte, jouer de la flûte à bec est un vrai jeu d'enfant. Chacun y parvient, quelles que soient ses connaissances musicales, grâce aux indications très concrètes du logiciel et du manuel. Le joueur de Microflûte apprend à son propre rythme. Il lui suffit d'augmenter petit à petit la vitesse de son jeu et de celui de l'ordinateur qui lui sert de modèle.



Contenu

- La face A du programme, **Chansons et Flûte,** contient une quinzaine d'airs préenregistrés ainsi que leurs paroles et leur représentation sous forme de tablatures (dessins de flûtes dont les doigtés sont indiqués).
- **L'Éditeur de musique** (face B) permet de composer des airs sous forme de partition, de les écouter, de les modifier, de les imprimer et de les enregistrer. Une fois ces airs enregistrés, la face A en affiche les tablatures. Le compositeur peut alors les jouer très facilement à la flûte.



Mode d'emploi

Matériel nécessaire

- Pour jouer avec Microflûte vous devez posséder :
  - un ordinateur 64K de la série Apple II (Apple II+ avec extension 16K, Apple IIe ou Apple IIc),
  - un moniteur ou un téléviseur,
  - un lecteur de disques,
  - et bien sûr, une flûte à bec (doigté baroque).
- Un manche à balai (''joystick'') ou une souris, ainsi qu'une imprimante peuvent être utiles, mais ne sont pas indispensables. Si vous possédez ces outils, branchez-les avant de charger le programme et ne les retirez pas pendant son exécution.
- Attention ! Sur Apple IIe et Apple IIc, mettez-vous en mode majuscules bloquées (touche [⇩] enfoncée).

Mise en route

- Placez votre disquette Microflûte dans le lecteur (n° 1 si vous en possédez deux), face A au-dessus.

- Si votre ordinateur est éteint, allumez-le. Sinon réinitialisez-le en appuyant à la fois sur [CTRL] [] [RESET] . La lumière du lecteur va s'allumer. Fermez le clapet.

- Patientez un instant. L'écran de présentation s'affiche. Vous pouvez l'interrompre en appuyant sur une touche.

- Vous voyez alors un menu. Sélectionnez-en une option : ''Chansons et Flûte'' ou ''L'Editeur de musique''. Pour cela, placez le cadre brillant sur l'option choisie en appuyant sur la barre d'espacement. Pour valider votre choix, appuyez sur la touche [RETURN] ([↵] sur Apple IIe et Apple IIc). **Cette procédure de sélection est valable dans tous les menus de Microflûte. Elle est rappelée à l'écran par les mots [ESPACE] + [RETURN] .**



Utilisation d'une Flûte à bec

Pour devenir un bon musicien, voici quelques conseils de maintien et de souffle :

Comment tenir la flûte ?

- Baissez les épaules sans les crisper. Détendez les bras, les mains, et les doigts.
- Placez la main gauche en haut de la flûte vers la bouche. La main droite se place en bas.
- Ne serrez pas la flûte trop près du corps.
- Posez correctement les doigts sur les trous de la flûte.

Main gauche : le pouce sur le trou situé sous la flûte, les trois doigts suivants sur les trois premiers trous.
Main droite : le pouce sous la flûte, les quatre autres doigts sur les quatre derniers trous.
Laissez bien les doigts à plat sur les trous et appuyez très légèrement.

- Lorsque vous soulevez un doigt, soulevez-le le moins possible. Exercez-vous pour chaque doigt.
- Sachez où se trouvent les trous sans devoir regarder votre flûte. Exercez-vous en jouant les yeux fermés.

Comment bien respirer ?

- Servez-vous bien de votre diaphragme (muscle qui sépare le ventre des poumons). Pour le sentir, placez votre main en haut du ventre et dites fermement ''TCHITT''.

- A l'inspiration, votre diaphragme s'abaisse et permet ainsi d'emmagasiner plus d'air. A l'expiration, il remonte. Si vous le contractez légèrement, vous augmentez la pression de l'air et vous jouez plus juste. Respirez de cette façon et votre musique sera plus belle.

Comment produire un son juste ?

- Inspirez profondément avec le diaphragme.
- Soufflez doucement, mais assez pour obtenir un son plein.
- Soufflez régulièrement pour obtenir un son qui ne vibre pas.
- N'attendez pas de manquer d'air pour inspirer.
- Serrez légèrement le bec de la flûte avec les lèvres, mais sans le mouiller.
- Bouchez complètement les trous sur lesquels sont placés vos doigts.

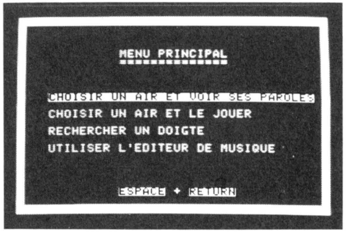
Effets musicaux avec la langue

Le ''coup de langue'' vous permet de moduler les sons que vous produisez. Pour apprendre et comprendre cette technique, entraînez-vous ainsi :

- Avant de jouer une note, placez votre langue derrière les dents, sans toucher ni au palais, ni au bec de la flûte. Retirez ensuite rapidement la langue en arrière en disant ''DU'' ou ''TU''.
- Voyez-vous la différence ? La syllabe ''DU'' est douce. Elle sert aux morceaux que l'on veut chanter. La syllabe ''TU'' est sèche. Elle sert aux morceaux plus vifs et plus gais.

Chansons et flûte

Si vous avez choisi l'option "Chansons et Flûte" dans le premier menu, l'ordinateur vous présente le menu principal de la face A :



Examinons de plus près les possibilités qu'offrent les options de ce menu.

Choisir un air

La première et la deuxième option, affichent à l'écran le catalogue des airs enregistrés sur le disque Microflûte. Ces comptines et chansonnettes, classées selon leur difficulté, devraient vous être familières. Si vous jouez ces airs en suivant leur progression, vous devriez repérer facilement vos erreurs éventuelles.



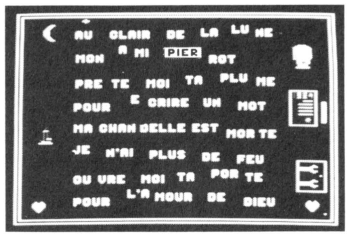
***Commandes* :**

- Sélectionnez un air de la façon habituelle : ESPACE puis RETURN .
- Si vous avez déjà composé et enregistré des airs sur un autre disque,

à l'aide de l'éditeur, vous pouvez également en obtenir le catalogue. Appuyez sur ESC , retirez le disque Microflûte, introduisez votre autre disque dans le lecteur et appuyez sur RETURN . Prenez l'habitude de noter ce catalogue par écrit.

Voir les paroles d'un air

Si vous avez sélectionné l'option 1 du menu principal, les paroles de l'air choisi s'affichent à l'écran. L'ordinateur joue l'air tandis qu'un cadre lumineux se déplace de syllabe en syllabe. La disposition des syllabes sur l'écran reflète la hauteur relative des notes qui leur correspondent.
Servez-vous de cette option pour bien connaître l'air avant de le jouer. Utilisez-la également lorsque vous serez accompagnés de chanteurs (page 14).



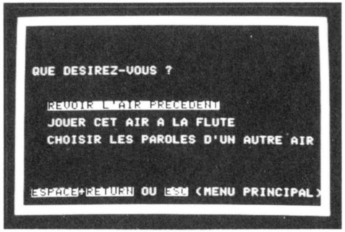
Commandes :

- Pendant l'exécution de l'air, vous pouvez appuyer sur quatre touches :

ESC pour interrompre l'air et le quitter,
RETURN pour interrompre l'air et le reprendre à son début,
ESPACE pour interrompre l'air ou pour l'écouter note à note à chaque appui,
→ pour reprendre l'air à partir de l'endroit où il est arrêté.

- A la fin de la chanson, vous pouvez également appuyer sur **ESC** pour la quitter ou sur **RETURN** pour la reprendre.

Dans les deux cas, si vous appuyez sur **ESC** (quitter), vous obtenez le menu suivant :



Commandes :

- Sélectionnez la première option si vous changez d'avis.
- La deuxième option vous permet également d'écouter l'air. Mais cette fois des "tablatures" sont affichées au lieu des paroles. Ces dessins de flûtes indiquant le doigté de chaque note vous permettent de jouer l'air facilement.
- La troisième option vous renvoie au catalogue. Choisissez-y un autre air et ses paroles.
- Enfin, la touche **ESC** vous renvoie au menu principal.

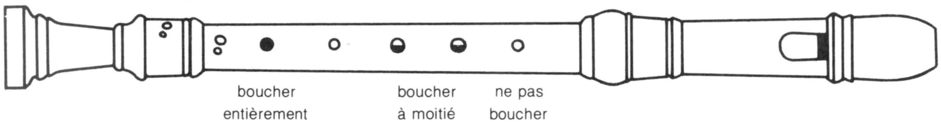
Jouer un air

Si vous avez sélectionné la deuxième option du menu principal ou si vous avez choisi de jouer un air après en avoir vu les paroles, on vous propose d'indiquer à l'ordinateur la vitesse à laquelle il doit jouer :

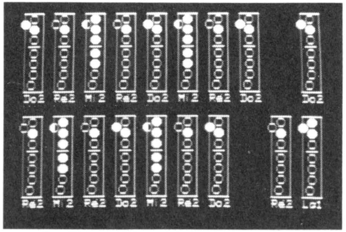


Sélectionnez votre option ou appuyez sur ESC pour revenir au menu principal.

Débutant : L'ordinateur joue très lentement. A chaque note, vous voyez le dessin d'une grande flûte indiquant comment produire cette note.
Les ronds vides désignent les trous de la flûte à laisser libres et les ronds colorés représentent les trous à boucher. Vous verrez parfois un rond à moitié coloré ; il faudra alors boucher à moitié le trou correspondant.
Le rond décalé à gauche est celui du pouce.



Bon, moyen, expert : La musique s'exécute de plus en plus rapidement. Toutes les notes sont indiquées à la fois sur l'écran. Un espace entre deux tablatures désigne un silence. Un petit carré se déplace sous chaque tablature et trace un point chaque fois qu'il faut jouer la note lui correspondant.



Commandes :

- Appuyez sur **RETURN** pour faire démarrer la musique. Quatre ''bips'' vous laissent le temps de vous préparer. Essayez de jouer en même temps que l'ordinateur.

- Pendant l'exécution de l'air, vous pouvez appuyer sur les quatre touches habituelles :
ESC pour interrompre l'air et revenir au choix du niveau ou au menu principal (2 appuis),
RETURN pour interrompre l'air et le reprendre à son début,
ESPACE pour interrompre l'air ou l'écouter note à note à chaque appui,
→ pour reprendre l'air à partir de l'endroit où il est interrompu.

- En fin d'exécution, vous pouvez également appuyer sur **ESC** (quitter) et **RETURN** (reprendre).

Virtuose : Si vous avez atteint le niveau expert, ne croyez pas que tout est terminé ! Tâchez de jouer les airs sans regarder les tablatures et en vous aidant de la cassette d'accompagnement. Chaque musique y est enregistrée trois fois : air seul, air et orchestration, et orchestration seule. A vous de créer un petit ensemble musical en vous accompagnant de ces enregistrements et d'amis qui en chantent les paroles.

Rechercher un doigté

Vous voulez connaître le doigté correspondant à une note ? Tapez-la au clavier et vous en verrez la tablature. Les notes suivantes sont prévues :

DO1	DO2	DO3
DO ♯ 1 ou RE ♭ 1	DO ♯ 2 ou RE ♭ 2	DO ♯ 3 ou RE ♭ 3
RE1	RE2	RE3
RE ♯ 1 ou MI ♭ 1	RE ♯ 2 ou MI ♭ 2	
MI1	MI2	
FA1	FA2	
FA ♯ 1 ou SOL ♭ 1	FA ♯ 2 ou SOL ♭ 2	
SOL1	SOL2	
SOL ♯ 1 ou LA ♭ 1	SOL ♯ 2 ou LA ♭ 2	
LA1	LA2	
LA ♯ 1 ou SI ♭ 1	LA ♯ 2 ou SI ♭ 2	
SI1	SI2	

Les notes MI ♯ ou FA ♭ , SI ♯ ou DO ♭ , ne sont pas prévues puisque MI et FA ne sont séparées que d'un demi-ton, SI et DO également.

Commandes :

- Pour désigner une note, tapez-en le nom suivi du signe dièse ou bémol si tel est le cas et du numéro de son octave (1, 2 ou 3).
- Sur clavier QWERTY, les dièses se tapent [♯] et les bémols se tapent [@] . Sur clavier AZERTY, les dièses se tapent [£] et les bémols se tapent [à] .
- Vous pouvez entrer dix notes d'affilée. Ensuite, appuyez sur [ESC] pour revenir au menu principal. Appuyez également sur [ESC] pour arrêter avant la dixième note.

Utiliser l'éditeur du musique

Cette option vous fait passer à la deuxième partie du programme Microflûte (face B). Retournez votre disquette et appuyez sur une touche ainsi qu'il est indiqué à l'écran.

L'éditeur de musique

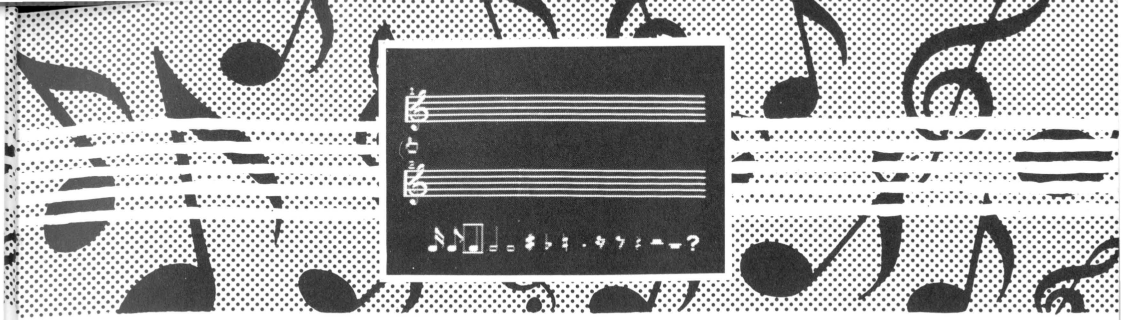
L'éditeur de musique vous permet de composer ou de recopier des partitions. Vous pouvez également les écouter, les enregistrer, les imprimer (si vous possédez une imprimante) et les jouer très facilement grâce à leur transformation automatique en tablatures. L'éditeur est donc, avant tout, un jeu de construction : vous placez des signes musicaux sur les portées en vous servant du clavier, d'un manche à balai (''joystick'') ou d'une souris.

Chargement

- Si votre ordinateur est éteint, chargez la face A de Microflûte en suivant la procédure habituelle (page 7). Au premier menu, sélectionnez ''L'éditeur de musique''. Si vous avez déjà choisi l'option ''Musique et Flûte'', sélectionnez la dernière option du menu principal.
- Insérez la face B de Microflûte. Appuyez ensuite sur une touche.
- La lumière rouge du lecteur s'allume et le menu ''Choix du matériel'' s'affiche. Sélectionnez l'option correspondant à votre matériel.
- La lumière rouge du lecteur s'allume à nouveau puis s'éteint. L'éditeur de musique est chargé.
- Choisissez la mesure (2, 3 ou 4 temps).

Contenu

Vous voyez sur votre écran :
- deux portées (n° 1 et n° 2) en clé de sol,
- le dessin d'une main dont l'index est pointé vers la portée n°1,
- une rangée de signes musicaux (au bas de l'écran),
- un point d'interrogation (en bas à droite de l'écran),



- un emplacement vide devant la double croche (en bas à gauche de l'écran),
- l'indication de la mesure.

Les deux portées sont vides. Vous écrirez d'abord sur la portée n°1, puis sur la portée n°2. Ensuite, vous écrirez sur la seconde ''page-écran'' contenant deux autres portées (n°3 et n°4).

Le dessin de la main indique la portée sur laquelle vous devez placer vos notes. Vous pouvez en changer l'orientation en tapant sur la lettre [O] .

Les signes musicaux suivants sont indiqués :
- double croche, croche, noire, blanche, ronde,
- dièse, bémol, bécarre, point,
- 1/4 de soupir, 1/2 soupir, soupir, 1/2 pause, pause.

Le point d'interrogation vous permet d'obtenir à tout moment la liste des commandes de l'éditeur.

L'emplacement vide en bas à gauche de l'écran est réservé. Un ou plusieurs petits carrés y sont placés selon les notes ou les silences que vous inscrivez sur la portée. Ils vous aident à vous repérer dans les mesures de votre partition. Chaque petit carré représente un quart de temps.
Si vous placez sur la portée, par exemple, une noire ou un soupir, quatre carrés s'affichent (1 temps). De même, si vous placez une croche ou un demi-soupir, deux carrés s'affichent (1/2 temps) et ainsi de suite.

Commandes

L'éditeur contient de nombreuses commandes. Celles qui permettent de sélectionner les signes indiqués au bas de l'écran diffèrent selon le matériel utilisé. Les autres commandes se font uniquement au clavier. On peut en obtenir la liste en appuyant sur [?] .

Sélection d'un signe avec le manche ou la souris

La petite flèche qui clignote sur l'écran se déplace selon les mouvements du manche à balai ou de la souris. Elle peut être placée n'importe où sur l'écran, du bas de la liste de notes au haut de la première portée *.
Pour sélectionner un signe situé au bas de l'écran, dirigez la flèche sur ce signe et appuyez sur le bouton du manche ou de la souris.

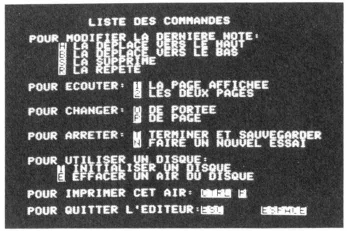
- Si vous choisissez une note, elle remplace la flèche et clignote. Positionnez-la sur la portée désignée par la petite main. Appuyez sur le bouton dès qu'elle se trouve à l'emplacement désiré.
- Si vous choisissez un autre signe musical (dièse, silence, etc), celui-ci s'inscrit automatiquement sur la portée.
- Enfin, si vous sélectionnez le point d'interrogation, la liste des commandes de l'éditeur s'affiche. (Pour revenir à l'éditeur, appuyez sur [ESPACE] .)

Sélection d'un signe au clavier

Un cadre entoure la note noire. Les touches [←] et [→] permettent de le déplacer à gauche et à droite. Pour sélectionner un signe encadré appuyez sur [RETURN] .

- Si vous choisissez une note, elle se met à clignoter. Appuyez alors sur [H] pour la déplacer vers le haut, [B] pour la déplacer vers le bas, [→] pour la déplacer à droite, ou [←] pour la déplacer à gauche. Appuyez sur [RETURN] dès que la note se trouve à l'emplacement désiré.
- Si vous choisissez un autre signe musical (dièse, silence, etc), il s'inscrit automatiquement sur la portée.
- Enfin, si vous sélectionnez le point d'interrogation, la liste des commandes de l'éditeur s'affiche. (Pour revenir à l'éditeur, appuyez sur [ESPACE] .)

* Il se peut que cela ne soit pas le cas si votre manche à balai est mal réglé. Modifiez la position de ses roulettes ou de ses interrupteurs en consultant sa notice.



Commandes au clavier

Les commandes au clavier vous permettent notamment de modifier les signes sélectionnés et inscrits sur la portée. (Si cela n'est pas nécessaire, il vous suffit de continuer votre composition en sélectionnant d'autres signes.) Grâce à ces commandes, vous pouvez également écouter votre composition, l'enregistrer, l'imprimer, etc. Examinons les donc de plus près.

Les commandes de modification

Après avoir placé une note sur la portée, vous pouvez encore modifier sa hauteur ([H] plus haut, [B] plus bas), la supprimer ([S]) ou la répéter ([R]). Exemple : Les deux dernières notes de votre partition sont : MI-FA. Mais vous voulez obtenir : SOL-LA. Pour transformer MI en SOL, tapez [S] (FA s'efface), puis tapez [H] deux fois (MI devient SOL). Pour obtenir SOL-LA, tapez [R] (vous obtenez SOL-SOL), puis tapez [H] (vous obtenez SOL-LA).

Les commandes d'écoute

- A tout moment vous pouvez écouter ce que donne votre composition. Tapez [1] pour entendre la page affichée. Tapez [2] pour écouter ce qui est écrit sur les deux pages (portées 1 à 4). La musique s'exécutera automatiquement. Si vous y décelez des erreurs, corrigez-les à l'aide des commandes de modification.
- Prenez l'habitude d'écouter très souvent votre composition au fur et à mesure de sa création. Vous éviterez ainsi de fastidieuses corrections.

Les commandes de changement

- Lorsque vous aurez rempli la première portée, la petite main désignera automatiquement la deuxième portée. Ce passage automatique peut se faire au milieu d'une mesure, mais vous pouvez également le diriger en appuyant sur la lettre [O] .

- De même, après avoir rempli la deuxième portée, tapez [P] pour écrire sur la page suivante (portée n°3).

Les commandes d'arrêt

- Si vous n'êtes pas satisfait(e) de votre composition et si vous voulez tout recommencer, tapez [N] , puis [O] (Oui) pour confirmer votre choix. Vous retrouverez les deux portées vides.

- Par contre, tapez [T] si vous avez terminé et si vous voulez enregistrer cet air sur votre disquette pour le conserver, l'écouter et le jouer à l'aide des tablatures. On vous demande de nommer votre air. Introduisez dans le lecteur un disque initialisé voir ci-dessous. Tapez un nom différent de ceux choisis auparavant et ayant de moins de 21 caractères (lettres de A à Z et chiffres de 1 à 9). Appuyez sur [RETURN] . Le voyant rouge du lecteur s'allume pendant l'enregistrement. Vous retrouvez ensuite deux portées vides.

Les commandes-disque

- *L'initialisation* est une procédure qui prépare un disque à recevoir des enregistrements. On initialise en général des disques neufs (''vierges'') ou bien des disques déjà utilisés, mais dont on n'a plus besoin. En effet, l'initialisation efface entièrement ce qui est enregistré sur le disque. COMMENT FAIRE ? Tapez [I] lorsque vous voyez deux portées à l'écran. Retirez le disque Microflûte du lecteur et introduisez un disque vierge. Fermez le clapet du lecteur. Tapez OUI lorsque ceci est fait. Le voyant du lecteur s'allume quelques instants et vous retrouvez vos deux portées.

● *L'effacement* d'un air du disque est nécessaire lorsque celui-ci est plein. Sa capacité maximale est de 30 airs. (Vous pouvez également initialiser un autre disque.)
COMMENT FAIRE ? Lorsque vous voyez deux portées à l'écran, introduisez votre disque plein dans le lecteur. Tapez [E] . Tapez ensuite le nom de l'air que vous désirez effacer, suivi de [RETURN] . Vous retrouvez vos deux portées dès la fin de l'effacement.
Remarque : Si vous ne vous souvenez plus du nom de l'air à effacer, rechargez la face A de Microflûte et sélectionnez l'option ''Chansons et Flûte'', puis l'option ''Choisir un air et le jouer''. Introduisez alors votre disque plein à la place de Microflûte et demandez-en le catalogue en appuyant sur [ESC] . Notez bien la liste des airs par écrit, puis rechargez l'éditeur.

Les commandes d'impression
Si vous possédez une imprimante, vous pouvez imprimer vos compositions, page par page. *Ceci doit être fait avant l'enregistrement.*
COMMENT FAIRE ?
- Vérifiez votre imprimante : Est-elle branchée et mise sous tension ?
- Affichez la page de composition à imprimer (commande [P]).
- Appuyez sur la touche [CTRL] , maintenez cette touche enfoncée et appuyez sur la touche [P] .
- Dans le manuel de votre interface, notez les caractères qui commandent l'impression d'une page-écran (''hardcopy''). Tapez ces caractères au clavier et appuyez sur [RETURN] . Exemple : si vous possédez une imprimante EPSON et une interface GRAPHICARD, tapez [CTRL] [I] puis [G] .
- L'impression terminée, vous retrouvez votre composition. N'oubliez pas de la sauvegarder.

Pour quitter l'éditeur appuyez sur [ESC] et confirmez votre choix en tapant [O] (Oui). Placez la face A de Microflûte dans le lecteur et appuyez sur une touche pour charger le programme ''Chansons et Flûte''.

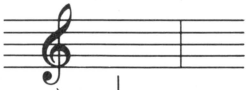
Pour quitter la liste des commandes appuyez sur la barre d'espacement ([ESPACE]).

Rappels

Les signes musicaux

● Microflûte utilise les signes musicaux suivants :

Portée
Clé de sol
Barre de mesure



Notes : ronde (4 temps) 𝅝
blanche (2 temps) 𝅗𝅥
noire (1 temps) ♩
croche (1/2 temps) ♪
Double croche (1/4 temps) 𝅘𝅥𝅯

Signes d'altération : dièse (augmente la note d'un demi ton) ♯
bémol (diminue la note d'un demi ton) ♭
bécarre (annule l'effet du dièse ou du bémol) ♮

Signes de silence : pause (la mesure) 𝄻
demi pause (2 temps) 𝄼
soupir (1 temps) 𝄽
demi soupir (1/2 temps) 𝄾
quart de soupir (1/4 de temps) 𝄿

● Le Logiciel prévoit les notes DO1 à RE3, y compris les dièses et les bémols. Sur clavier QWERTY, le dièse se tape [#] et le bémol [@] . Sur clavier AZERTY, le dièse se tape [£] et le bémol se tape [à] .

Les commandes

- Pour sélectionner une option dans un menu, déplacez le cadre sur l'option désirée, à l'aide de la barre d'espacement. Appuyez ensuite sur la touche [RETURN] .

- Pour obtenir le catalogue du disque contenant vos enregistrements, sélectionnez l'option "Choisir un air et le jouer" dans le menu principal de la face A et appuyez sur [ESC] lorsque ce disque est dans le lecteur.

- Les commandes clavier de l'éditeur sont les suivantes :

POUR MODIFIER LA DERNIERE NOTE :
[H] LA DEPLACE VERS LE HAUT
[B] LA DEPLACE VERS LE BAS
[S] LA SUPPRIME
[R] LA REPETE
POUR ECOUTER : [1] LA PAGE AFFICHEE
[2] LES DEUX PAGES
POUR CHANGER : [O] DE PORTEE
[P] DE PAGE
POUR ARRETER : [T] TERMINER ET SAUVEGARDER
[N] FAIRE UN NOUVEL ESSAI
POUR UTILISER UN DISQUE : [I] INITIALISER UN DISQUE
[E] EFFACER UN AIR DU DISQUE
POUR IMPRIMER UN AIR : [CTRL] [P]
POUR QUITTER L'EDITEUR : [ESC]

Ce logiciel a été conçu et réalisé par Daniel Potet et Francis Pée, deux professeurs passionnés par la musique et l'informatique.
Maquette du livret : James Augustin
Coordination éditoriale : Sylvie Osterrieth.

71.0109.0